LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE OTTOBRE 2010

55

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

HALO REACH
L'ULTIMO CAPOLAVORO DI BUNGIE?

RUSE
SE UBISOFT SCATENA LA GUERRA

AIONINIZIA L'ASSALTO DI BALAUREA

ENSLAVED™
ODYSSEY TO THE WEST

CLICCA QUI



CIVILIZATION V



NEVERDEAD



H.A.W.X. 2



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT
Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

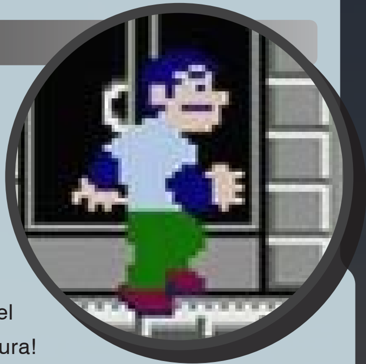
SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*



#EDITORIALE



Ottobre sotto il segno delle novità, come ormai sempre succede su queste pagine. Iniziamo con una nuova rubrica dedicata alle sfide online: parliamo di **GroundArena**, che ogni mese ci racconterà i tornei e gli scontri più divertenti del web. Una rubrica che affiancherà le attività di **GamePro**, di cui abbiamo iniziato a parlare lo scorso numero. E non perdete lo speciale dedicato a **Ninja Theory**, del nostro grande **Andrea Pautasso**. Nel frattempo... buona lettura!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO



News	04
Anteprime	06
Assault of Balaurea	08
R.U.S.E.	09
Halo Reach	10
Enslaved	12
Civilization V	14
TC: H.A.V.X. 2	16
Flash Reviews	18
Console Galaxy	19
Hardware / Software	20
Bookmarks	22
Hi-Tech	23
Cinema & DVD	24
Boardgames	26
GDR-Online	28
Speciale Ninja Theory	30
I Disegni dei Lettori	32
GamePro	34
Siti Partner	35
Console Wars	36
GameStorm	38
GroundArena	39
Retrogaming	40

TARGET NEWS







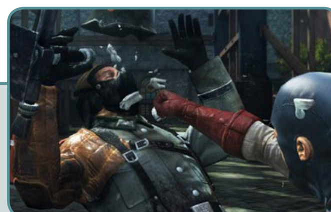

L'ATTESO RACING GAME RITARDA ANCORA E VIENE RINVIATO AI PROSSIMI MESI!

GRAN TURISMO 5: POSTICIPATO

Gran Turismo 5 è stato rimandato per l'ennesima volta: una decisione che inizialmente riguardava soltanto il mercato USA e che ora è stata estesa anche per l'Europa. Come riporta il **Playstation Blog**, la nuova data di uscita è fissata attorno a novembre e dicembre. La spiegazione di **Yamauchi** è come sempre un copia e incolla delle dichiarazioni degli ultimi due anni: "*Vogliamo offrire il miglior simulatore di guida di sempre e prendere altro tempo non farà che bene*". Ci si domanda quindi se il gioco sia arrivato alla fine delle sviluppo o se sia ancora fermo al 91% annunciato lo scorso gennaio...





IL FAMOSO EROE MARVEL SBARCA SULLE PRINCIPALI PIATTAFORME GRAZIE A SEGA!

CAPITAN AMERICA ARRIVA NEL 2011

SEGA ha annunciato Capitan America: Super Soldier, action adventure al momento in sviluppo presso **Next Level Games** e che uscirà nel 2011 per le principali piattaforme. Il gioco sarà ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale e ci vedrà impersonare il mitico eroe **Marvel**, alle prese contro i suoi nemici più noti, come **Hydra**, **Iron Cross** e **Red Skull**, il nazista acerrimo rivale di **Capitan America**.Il titolo permetterà ai giocatori di sfruttare il celebre scudo stellato per sbaragliare una miriade di amici contemporaneamente, risolvere enigmi e scalare muri. Le premesse per un kult ci sono tutte...







VERSIONE AGGIORNATA DEI TRE CAPITOLI PIU' FAMOSI!

PRINCE OF PERSIA TORNA... IN HD

La notizia che circolava da mesi è stata finalmente confermata: Ubisoft ha annunciato che arriverà in esclusiva per **PS3** la **Prince of Persia Trilogy**. Questa collezione conterrà la versione rimasterizzata in **HD** di tre titoli: **Le Sabbie del Tempo**, **Spirito Guerriero** e **I Due Troni** in un unico disco. I giochi supporteranno la risoluzione **720p HD**, il 3D stereoscopico, textures rivisitate, filtro anti-aliasing e normal map. Prepariamo ad un novembre 'rovente'...



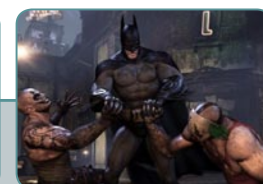


UN GRANDE RITORNO CON SORPRESE... LACERANTI!

PARASITE EVE ARRIVA SU PSP

Buone notizie per tutti i fan di Parasite Eve: Aya Brea tornerà presto su **PSP**. Il gioco, la cui data di uscita è prevista in Giappone per il 22 Dicembre 2010, stravolgerà completamente gli schemi ed il gameplay dei capitoli precedenti, presentandosi come uno shooter in terza persona invece di un **Action RPG**. Tra le caratteristiche più singolari del gioco, troviamo la graduale degradazione dei vestiti di **Brea** sotto i colpi impietosi dei nemici. E non possiamo che esserne felici.




ARKHAM CITY SARA' PIÙ GRANDE DEL PRIMO CAPITOLO!

BATMAN COMBATTE IN CITTA'

Sono state rilasciate nuove immagini di Batman: Arkham City, sequel del fantastico Arkham Asylum. Il gioco, in sviluppo presso gli studi di **Rocksteady** per conto di **Warner Bros**, promette di avere ambientazioni quattro o cinque volte più grandi rispetto alle precedenti e nemici storici come **Due Facce**, **Mister Freeze** e **Cat Woman**. Supporterà il multiplayer e sarà rilasciato nell'autunno 2011 per **PS3**, **Xbox 360** e **PC**. Ci sarà da picchiare duro!

FLASH NEWS



THE LAST STORY IN FOTO

Mistwalker ha rilasciato nuovi scatti di The Last Story, atteso **RPG** del grande **Hironobu Sakaguchi**. Il titolo uscirà nel 2011 solo su **Wii**.



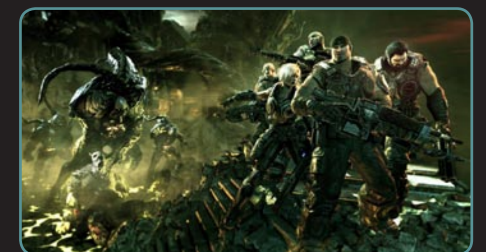
UNA PATCH PER REACH!

E' stata annunciata l'opzione per il matchmaking di Halo Reach, che sarà introdotta il prossimo 19 Ottobre tramite patch.



DRAGON AGE... PER APB!

EA ha deciso di regalare agli utenti di APB, gioco online chiuso in soli tre mesi, un titolo a scelta tra **Mass Effect 2**, **Dragon Age** e altri.



UN ANNO PER GOW 3!

Microsoft ed Epic Games hanno comunicato che **Gears of War 3** è stato ufficialmente posticipato dall'aprile 2011 all'autunno 2011.

PIATTAFORMA: WII / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: PIATTAFORME / USCITA: 12 / 2010



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

ANTEPRIMA completa

A cura di: Emanuele Giorgi

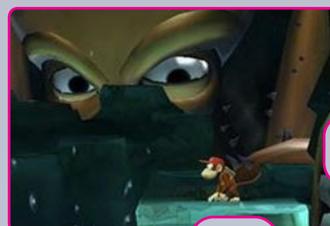
Forse per i più piccoli vedere uno scimpanzé saltare dentro un barile per poi essere scaraventato sopra la testa di un coccodrillo che salta sulle zampe posteriori può sembrare folle (e forse lo è), ma per chi come noi ha qualche anno di videogiochi sulle spalle sa che si sta parlando del vecchio **Donkey Kong**. I ragazzi **Retro Studios**, vale a dire gli attuali sviluppatori, l'hanno pensata bella riportando il gioco al **2D**. Si torna all'origine e ci si torna con classe: il nostro scopo sarà quello di attraversarlo uscendone indenni e raccogliendo quante più banane possibili. La giocabilità non si differenzierà dai suoi antichi predecessori: potremo comandare **Donkey** o **Diddy Kong** e, naturalmente, ciascuno avrà delle peculiarità. Inoltre i due protagonisti godranno di una mossa speciale a testa, da eseguire con il **Wiimote** e **Nunchuck**. Segnatevi sul calendario il 3 dicembre: ci sarà da divertirsi!

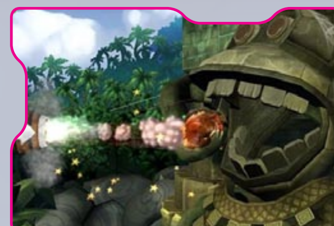












NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: NAMCO / GENERE: SIMULAZIONE / DATA DI USCITA: TBA 2011





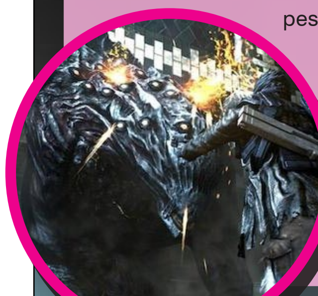


NEVERDEAD

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

NeverDead è ambientato ai giorni nostri e ci vedrà calzare i rattoppati panni di Bryce, un pover uomo che "appena" 500 anni fa ha perso la sua battaglia contro il **Re dei Demoni**, diventando un non-morto. Ma parliamo dell'elemento veramente interessante che presenterà **NeverDead**: quando il protagonista riceve un colpo abbastanza pesante, la parte del corpo interessata si staccherà e rotolerà via; ma a questo punto potremo raccoglierla e rimetterla al suo posto senza problemi! Inoltre, anche se gli arti saranno a terra potremo continuare a controllarli in maniera attiva, per esempio le braccia continueranno a sparare ai nemici. Ma non solo, potremo anche utilizzare il nostro braccio come arma contundente o lanciarlo tra i nemici. **NeverDead** ha delle ottime possibilità di rivelarsi una vera sorpresa...





PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: RED 5 STUDIOS / GENERE: FPS / DATA DI USCITA: TBA 2011









FIREFALL

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele Casadei

FireFall è il titolo che non ti aspetti, soprattutto quando senti la parola più bella per un appassionato di giochi online, ovvero Free to Play. Annunciato al **PAX 2010** dagli statunitensi **Red 5 Studio**, Il gioco sarà un **MMO FPS**, ovvero uno sparatutto online con caratteristiche tipiche dell'universo ruolistico, con una struttura che punta alla cooperazione in team. Sarà ambientato sul nostro povero pianeta in un oscuro futuro (precisamente nel 2233) dove la Terra ha subito un'immensa catastrofe che ne ha riplasmato l'aspetto e l'ecosistema. Importantissimo sarà il gioco di squadra e la composizione della stessa, valutando la presenza di soldati e medici nel party. Il titolo verrà rilasciato nel 2011, ma sono già state aperte le iscrizioni per la **Beta**...





NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

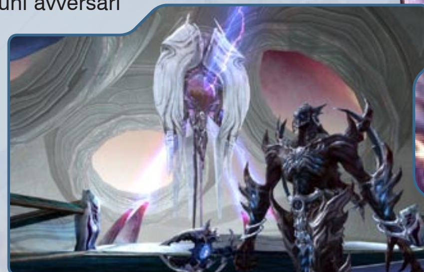
REVIEWS SVILUPPO: NC SOFT / PUBLISHER: NC SOFT / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1 - ?

AION: ASSAULT OF BALAUREA

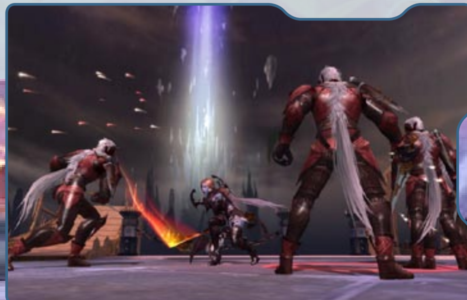
IL DUO PULP TORNA A SEMINARE FOLLIA!

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

E' **passato più di un anno da quando NC Soft mise sul mercato Aion: Tower of Eternity. L'esperienza di gioco ha raccolto risultati positivi,** tanto da spingere la software house a rilasciare una nuova espansione gratuita, chiamata **Assault of Balaurea**. L'espansione non andrà solo ad aumentare il tetto massimo di livellamento, che passerà dall'essere un massimo di 50 fino ad un nuovo massimo di 55, ma propone interessanti integrazioni in ambito di quest e livello di "**loot**". **Balaurea** ha provveduto ad integrare l'esperienza di gioco con nuovi nemici comuni, ma soprattutto con boss rinnovati e ostici da abbattere. Disegnati magistrale abilità, alcuni avversari assumono dimensioni ciclopiche e possono essere sconfitti soltanto con l'aiuto di altri utenti. Ciononostante, **Balaurea** soffre a volte di eccessiva linearità e di una scarsa originalità. Ma tenendo conto che questa espansione viene concessa in via del tutto gratuita, non possiamo che giudicarla positivamente!













IN ESCLUSIVA PER:
PC

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Level Design pulito! + Boss ben ricreati!
Giocabilità	76	+ Buone introduzioni... - ...ma nessuna troppo rilevante!
Sonoro	83	+ Temi epici... + ...come da tradizione di NC Soft!
Longevità	73	+ Tante quest da fare... - ...ma non tutte riuscite appieno!

GLOBALE 78

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: EUGEN SYSTEMS / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: RTS / GIOCATORI: 1 - 4

R.U.S.E.

SI TORNA IN GUERRA, MA DA STRATEGHI!

RECENSIONE completa A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**

C**ome tutti sanno, gli strategici vanno giocati su PC con mouse e tastiera. Non è possibile ritrovare la stessa immediatezza** e lo stesso controllo che si potrebbe ottenere su **PC** con le console ma **Ubisoft**, forte dell'esperienza di **Tom Clancy's EndWar**, ha finalmente rilasciato l'atteso **R.U.S.E.** per tentare di cambiare le cose. Come per **Starcraft 2** dovremmo occuparci della produzione di unità, di supporto aereo e pesante stando attenti al consumo di risorse come per ogni **RTS** che si rispetti. Il motore di gioco è veramente ottimo e fa il suo dovere anche negli scontri più affollati del solito. Purtroppo non è altrettanto ottimo il livello di dettaglio grafico, che si fa sentire negli scenari piuttosto spogli e negli zoom sulle singole unità, prive di particolari e con animazioni sotto tono, ma che in giochi del genere passano comunque in secondo piano. **R.U.S.E.** fa della campagna single-player il suo punto di forza: presenta una buona longevità e una difficoltà decisamente suggestiva, ma l'introduzione di una modalità schermaglia dove affrontare le battaglie storiche contro il **PC** o in co-op non fa altro che bene. Presente anche l'opzione per giocare online, sia in **deathmatch** che in co-op per quattro giocatori. Peccato per qualche piccola imperfezione che rilega **R.U.S.E.** nella schiera di titoli belli, ma non perfetti...







DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, XBox 360

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	80	+ Motore di gioco ottimo... - Mancano un po' di dettagli!
Giocabilità	90	+ Comandi davvero ottimi... + ...per strateghi e veterani!
Sonoro	85	+ Buona la colonna sonora! + In sintonia con il periodo storico
Longevità	85	+ Single Player lungo e avvincente + Suggestivo in multiplayer!

GLOBALE 85

SITO WEB

HALO REACH

IL CAPITOLO CHE TUTTI ASPETTAVANO!



RECENSIONE completa A cura di: **Federico 'ilFed250' Baglivo**

Ci sono saghe nel mondo dei videogiochi capaci di appassionare e far vivere emozioni intense. Una di queste è quella di **Halo**: iniziata nel lontano 2001 con il capostipite, **Combat Evolved**, è riuscita a fidelizzare la bellezza di circa 30 milioni di fan. Il franchise ha partorito libri, action figures, fumetti, attraendo sempre più persone sulle console di casa **Microsoft**. Quindi, dopo l'acquisizione da parte di **Activision** della **Bungie**, era logico aspettarsi un finale col botto. Definito come "**L' Halo più bello di sempre**", il 14 settembre 2010 segna forse la fine di una saga che è entrata nel cuore di tutti. Ma **Reach** è davvero il migliore di tutti? Scopriamolo assieme!





Halo Reach racconta la storia del **Team Noble**, un gruppo di cinque super soldati del progetto **Spartan**, nel momento più emozionale dell'universo di **Halo**. Il gioco si colloca come prequel della trilogia che vede come protagonista il mitico **Master Chief** e si dipana durante gli avvenimenti che hanno portato alla distruzione del pianeta **Reach** per mano dei **Covenant**. Avvenimenti che vivremo e giocheremo attraverso la visiera di **Noble Six**, ultimo arrivato nel **Team Noble** e dal passato misterioso, per scoprire tutti i retroscena rimasti insoluti...



Una volta impugnato il pad e iniziato la **Campagna** in singolo, si capisce subito quanto e quale sia il livello di impegno profuso da **Bungie**: la narrazione è di ottimo livello e, pur conoscendo effettivamente la fine in anticipo, offre spunti di epicità. **Halo Reach** ha un setting da vero blockbuster, aspetto che rende positiva l'immersione del giocatore. Ma la narrazione non rappresenta l'unico *pro* del titolo. L'impatto grafico è notevole e vi fermerete più volte ad osservare i paesaggi. Sempre che non siate impegnati a sparare contro qualche **Covenant**, ovviamente...













Parlando di gameplay, ci troviamo di fronte agli elementi tipici di **Halo**, arricchiti, in questo nuovo capitolo, da varie chicche, tra cui un particolare sistema di potenziamenti per la corazza. Ci sarà la possibilità, ad esempio, di utilizzare un ologramma per distrarre momentaneamente i nemici, oppure creare uno scudo portatile dentro cui ricaricare gli scudi o, tra gli altri, si potrà usare anche un **jet pack**, che permetterà di adottare tattiche diverse da quelle standard.

Tra gli altri aspetti positivi, menzione specialeper il sonoro. Le musiche, gli effetti e le voci completamente localizzate in italiano, coadiuvano alla perfezione ciò che accade sullo schermo... Ma anche Halo Reach soffre di qualche difettuccio: i compagni sono gestiti da una buona IA ma li vedrete gestire le situazioni e gli scontri in maniera autonoma, causando così la perdita del concetto di squadra. A parte questo, **Halo Reach** è assolutamente un must have per ogni appassionato ed un buon punto di partenza per i neofiti!









IN ESCLUSIVA PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voto	Punteggio	Note
Grafica	95	+ Paesaggi mozzafiato... + ...e personaggi ben caratterizzati
Giocabilità	96	+ Gameplay affermato... + ... ulteriormente migliorato!
Sonoro	98	+ Magnifico! + Epico, eccezionale!
Longevità	97	+ Campagna impegnativa! + Multiplayer senza fine!

GLOBALE 95

SITO WEB

ENSLAVED

NEW YORK COME NON L'AVETE MAI VISTA...


RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Ninja Theory è diventata a tutti gli effetti una delle software house più in voga degli ultimi tempi. La maggior parte di questo inaspettato successo è soprattutto dovuta all'affidamento da parte di **Capcom** del nuovo capitolo della serie di **Devil Mai Cry**. Un vero e proprio attestato di fiducia per la software house inglese, che come effetto collaterale ha fatto salire le attese per **Enslaved: Odyssey to the West**. Nell'ultima fatica degli autori di **Heavenly Sword**, ci troveremo in una **New York** in cui la natura si riprende gradualmente ciò che l'uomo col tempo gli aveva negato, in un'atmosfera da estinzione totale del genere umano. I due superstiti si troveranno a vivere una vera a propria "**Odyssey**" nel tentativo di fuggire da un mondo ormai dominato dai robot dagli intenti letali. Fino a questo momento la storia di **Enslaved** pare prospettarsi come quella già calcata da diversi **adventure game**, eppure proprio in questo punto il titolo prodotto da **Namco Bandai** procede con un andamento inedito, che lo rende un vero e proprio capolavoro di stile: la trama assume finalmente un taglio cinematografico in cui il dramma e l'epicità dell'esperienza ludica raggiunge un livello di caratura del tutto inedito. Sotto l'aspetto tecnico, **Enslaved** propone un motore grafico efficace e particolare menzione va fatta all'espressività dei volti dei personaggi, davvero sensazionale; purtroppo però il frame-rate cala durante le fasi più concitate di gioco. I brani musicali sono di buona fattura, ma il doppiaggio è sicuramente la punta di diamante del comparto. La longevità si attesta intorno alle 10-13 ore di gioco, ma la rigiocabilità è minata dalla grande intensità narrativa del gioco. A tutti gli effetti **Enslaved** è un videogioco da trattare più come un film che come un videogame: brevi, ma intensi momenti di pura emozione ludica.













DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA
COLLABORA


BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	94	+ Cut Scenes che faranno scuola! - Ripetuti cali di framerate
Giocabilità	86	+ Gameplay consolidato! - ...ma senza novità particolari!
Sonoro	98	+ Doppiaggio da Oscar! + Temi di buona fattura!
Longevità	82	+ Circa 12 / 13 ore di gioco... - Rigiocabilità in parte minata!

GLOBALE 91

SITO WEB

CIVILIZATION V

DAL PASSATO AL FUTURO DELLA STRATEGIA



RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

Conoscete la saga di Civilization? In caso contrario probabilmente non siete grandi fan dei giochi strategici. Tanti titoli nel corso degli anni ha raccolto più o meno fortune, ma nessuno probabilmente quanto la saga nata dalla fervida mente di **Sid Meier**. E' stato lui a proporre un ruolo gestionale del giocatore completamente inedito. Un marchio di fabbrica della serie, infatti, è quello di stravolgere completamente la storia, creando improbabili alleanza storiche oppure edificando monumenti del tutto inusuali rispetto a quelli che siamo abituati a incontrare nei libri... Questo quinto capitolo sarà dunque capace di fare epoca?





L'eccessiva difficoltà degli ultimi episodi ha deviato la serie in un contorto gestionale, quasi impossibile da padroneggiare per i neofiti. Così è stato richiesto a gran voce il ritorno di **Sid Meier**, l'unico in grado di restituire la giocabilità di un tempo. E le schermate di gioco sono tornate ad essere straordinariamente familiari: avremo come al solito la possibilità di sviluppare la nostra civiltà dall'età della pietra, fino alle epoche più avanzate.



Le civiltà possono essere modificate in base alle attitudini personali: potremo creare una civiltà di guerrafondai, oppure una di abili strateghi e commercianti, che mantengono un delicato ma conveniente equilibrio con tutte le forze in campo. Probabilmente il miglior modo per godere appieno di questo quinto capitolo è trovare un buon ibrido tra queste due strategie, in modo tale da non perdere nessuna sfaccettatura che il gioco può offrire. Grande novità è la gestione delle battaglie, vistosamente rivista rispetto al passato, che rende l'esperienza sul campo di battaglia molto più customizzabile. Questa caratteristica è particolarmente apprezzabile nel multiplayer che il titolo propone, sia in via locale contro un altro giocatore, sia online con una community che al momento risulta essere già piuttosto nutrita nonostante il titolo sia uscito solo da pochi giorni. Sul versante del gameplay, un particolare che ci ha lasciati abbastanza perplessi è la scadenza dei contratti commerciali tra le varie nazioni, che costringono il giocatore a monitorare in modo maniacale ogni data di scadenza; superare i margini anche solo per pochi giorni porta alla nascita di ostilità, in maniera forse eccessiva. Ma a livello tecnico, il titolo si piazza su livelli di assoluta eccellenza: se da una parte l'estetica di **Civilization V** è rimasta invariata dai capitoli precedenti, senza dubbio il comparto grafico ha subìto un brusco innalzamento, proponendo numerosi dettagli anche con risoluzioni di gioco minime. Plauso agli effetti di luce durante l'alternanza di giorno e notte, mai così belli e realistici rispetto ai giochi del genere. Il comparto sonoro si attesta su livelli di prim'ordine: il soundtrack si rivela piacevole e riascoltabile a lungo termine, e anche il doppiaggio risulta all'altezza. In definitiva riesce davvero difficile non consigliare l'acquisto di **Sid Mier's Civilization** a tutti gli amanti del genere. Nonostante qualche piccola incertezza, a conti fatti l'ultima fatica di **Firaxis** è uno dei migliori strategici dell'anno.



















IN ESCLUSIVA PER:
PC

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	90	+ Dettagliata e ben definita! + Effetti di luce bellissimi!
Giocabilità	84	+ Semplice e profonda! - Alcune dinamiche sono ostiche!
Sonoro	86	+ Musiche piacevoli... + ...e doppiaggio curato!
Longevità	93	+ Il gioco dura intere ere... + ...e poi c'è il multiplayer!

GLOBALE **88**

SITO WEB

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

SCONTRI AEREI... IN PERFETTO STILE ARCADE!



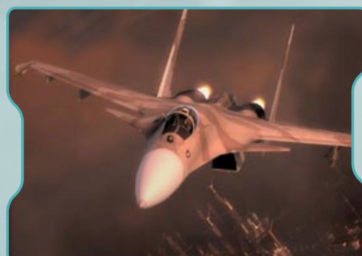
RECENSIONE completa

A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**





Le serie che portano il nome di Tom Clancy sono una garanzia per quanto riguarda ambientazioni, profondità della storia e fedeltà dell'armamento disponibile, sempre fedele alla realtà. E **Tom Clancy's HAWX** è stato il primo simulatore di volo targato **Clancy**, dallo stampo puramente **Arcade**. Eccoci dunque a parlare del suo seguito: **Clancy** ci proietta in un futuro non troppo lontano e ci equipaggia con una tecnologia quasi contemporanea. La trama è articolata ma si distacca un po' dai soliti intrecci eccessivamente complicati che caratterizzano gli altri titoli e i libri. Tutto ruota attorno a diverse organizzazioni terroristiche che si ritrovano in Medio Oriente per collaborare tra loro. Ovviamente i vari governi fiutano la possibilità di una **Terza Guerra Mondiale** e fanno intervenire l'**HAWX Squadron**, un team formato dai migliori piloti del mondo e qui comincia il gioco... Parlando del gameplay, in **HAWX 2** le missioni saranno molto varie. Oltre alle fasi di decollo e atterraggio rese davvero bene, risultano suggestive le missioni del **C-130** e quelle a bordo del drone **Predator**. Sul versante tecnico è stato riproposto l'ottimo sistema satellitare **GeoEye**, che cattura immagini satellitari e le applica agli scenari di gioco garantendo una precisione davvero notevole. Volando piuttosto alti l'effetto è strabiliante, ma scendendo di quota si noterà il copia e incolla delle foto... Il comparto audio è convincente e la colonna sonora patriottica si inserisce bene nel gioco. Per quanto riguarda la longevità, la campagna principale dura poco più del primo capitolo e si aggira intorno alle 15 ore. Oltre all'avventura single player a far alzare la longevità ci pensano le modalità cooperative e gli Obiettivi. Rimane comunque da considerare una certa ripetitività e i comandi prettamente arcade, che potrebbero risultare semplici per gli hardcore gamers.



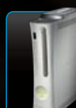












DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3, Wii

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

***Grafica* 77**	***Giocabilità* 65**
+ Aerei e ambientazioni d'effetto! - ...ma a bassa quota il 2D si vede!	+ Arcade e immediato... - ...ma ci sono troppi nemici!
***Sonoro* 85**	***Longevità* 70**
+ Musiche calzanti! + Sembra di stare a in cabina!	+ Storia e missioni intriganti... - ...ma ci si annoia presto!

GLOBALE 70

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Deep Silver / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

LOST HORIZON

GLOBALE ▶▶▶ 6.5
Disavventura punta e clicca



Lost Horizon è un'avventura che lascia parecchie perplessità alla fine della storia che vede protagonista **Fenton Paddock**. Restano poco chiare le motivazioni dietro alcune scelte di gameplay che partendo dall'idea di portare un po' di variazione e più coinvolgimento, risultano banali e realizzate in modo non proprio soddisfacente. Premia il titolo un ottimo comparto grafico, ottimizzato come pochi e condito da filmati di intermezzo e location di pregevole fattura. Ma ci saremmo aspettati davvero di più.



Publisher: 2K Games / **Genere:** FPS / RPG / **Giocatori:** 1 - 4

BORDERLANDS: CLAPTRAPS' NEW ROBOT REVOLUTION

GLOBALE ▶▶▶ 8.2
'Open Source per tutti!' [cit.]



Borderlands: Claptraps' New Robot Revolution è un gran DLC, molto longevo ed estremamente curato. Gli unici difetti sono da attribuire ad una certa omologazione delle missioni che alla fine tendono un po' ad annoiare e ad un'eccessiva presenza di fonti monetarie. Ma per il resto è un contenuto scaricabile consigliato a tutti i fan del gioco, vista la sua incredibile cura nei livelli e la sua inimitabile ironia e comicità.



Publisher: 2K Games / **Genere:** Azione - Avventura / **Giocatori:** 1

MAFIA 2: IL TRADIMENTO DI JIMMY

GLOBALE ▶▶▶ 8.1
Non tradisce le aspettative!

Il Tradimento di Jimmy è un DLC che merita sicuramente di essere acquistato. **2K Czech** ha lavorato bene per non lasciare l'utenza delusa una volta terminata la storia con **Vito Scaletta** in **Mafia 2**, proponendo un protagonista con carattere (**Jimmy**), missioni mai noiose, nuove armi e automobili e una longevità ottima per un **DLC**, garantita anche dalla voglia dei giocatori di competere nelle classifiche mondiali. Assolutamente consigliato, anche grazie all'ottima iniziativa di **2K** di regalarlo a chi acquista una nuova copia di **Mafia 2**.





SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON:



PSP - PS3 - XBOX360 - Wii - DS
CONSOLE-GALAXY.IT
THE NEW GEN IS HERE!

GLOBALE ▶▶▶▶ 7.0

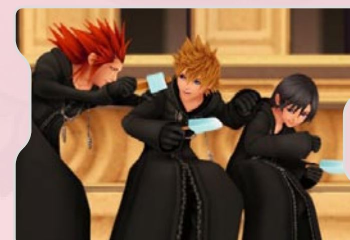
KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS

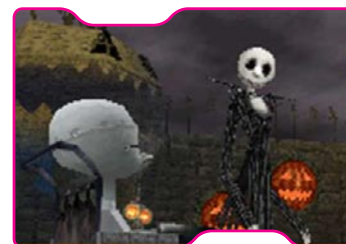
SQUARE-ENIX RIPORTA LA DISNEY SU NINTENDO DS!

RECENSIONE completa — A cura di: **Hisoka**

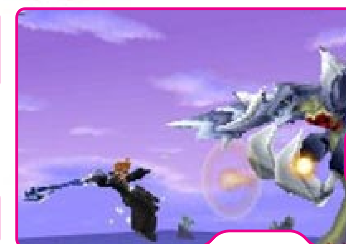
Kingdom Hearts 358/2 Days è il primo titolo della famosa saga di casa Square-Enix disponibile per DS. La trama si sviluppa sulle vicende di **Roxas** durante i giorni in cui faceva parte dell'**Organizzazione XIII**. Il gioco inizia con il protagonista che non ricorda nulla del suo passato e che piano piano apprende le basi del suo nuovo lavoro, ovvero quello di raccogliere cuori e di svolgere altri tipi di incarichi per l'organizzazione... Anche questo titolo è un Action RPG come gli altri capitoli della saga. Il giocatore affronterà i nemici affiancato da vari oggetti ed abilità che si sbloccheranno mano a mano che si prosegue nel gioco. Una delle principali novità è il sistema di equipaggiamento di oggetti, armi e accessori, da inserire in vari pannelli. Ogni pannello ha una sua grandezza e, sbloccandone di nuovi, sarà possibile disporli in un tetris per trovare la combinazione migliore. **KH** mostra una buona grafica e presenta un sonoro all'altezza, con un gameplay apprezzabile: purtroppo la decisione di far scomparire l'esplorazione libera incentrandosi solo sulle missioni ha tolto qualcosa, rendendo l'esperienza più noiosa; e dopo le prime missioni non ci sarà niente di più da scoprire... peccato!











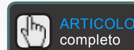






X58: UNA SCHEDA DALLA MASSIMA AFFIDABILITA'!

Si chiama Sabertooth e può essere usata a lungo senza pause...

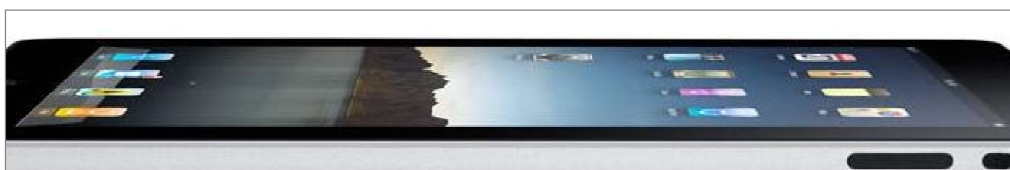


Nuova protagonista della serie di schede madri ASUS TUF (The Ultimate Force), l'avanzata **SABERTOOTH X58** è pronta a distinguersi per gli elevati livelli di qualità e stabilità che è in grado di assicurare, anche nelle condizioni di lavoro più critiche ed impegnative. Basata sul chipset Intel X58, supporta i più veloci processori attualmente sul mercato, incluso il modello **Intel Core i7-890X**, e rappresenta l'ultima proposta della serie di schede madri ASUS TUF dedicate agli utenti più esigenti, che ricercano la massima affidabilità e stabilità: tali schede vengono sottoposte, infatti, a programmi di test molto severi, al fine di assicurare una durata nel tempo paragonabile a quella delle schede madri per server. In particolare è possibile utilizzare l'**X58** a lungo e senza pause, anche grazie all'avanzato design termico, che riduce al minimo lo stress dei componenti ed il calore emesso.

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**

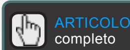






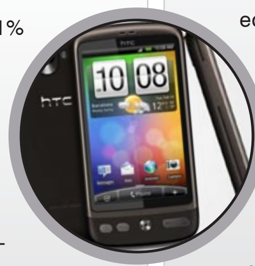
IPAD: PER LA BORSA NON VENDE!

Milioni di copie ma le stime non sono positive!



Apple ha rilasciato i risultati finanziari per il suo quarto trimestre fiscale terminato il 25 settembre 2010. Nella nota si evince che la società di **Cupertino** nel trimestre ha venduto 3,89 milioni di **Mac**, con una crescita del 27% rispetto allo stesso trimestre dell'anno scorso. Le vendite trimestrali di **iPhone** hanno raggiunto quota 14,1 milioni, in crescita del 91% rispetto al trimestre dello scorso anno. Per quanto riguarda gli **iPad**, il dato è di 4,19 milioni di unità vendute. Nonostante gli ottimi risultati, la borsa comunque non sembra premiare **Jobs**: secondo gli analisti le vendite di **iPad** non sono eccellenti.

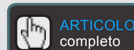




GRATIA IN ARRIVO

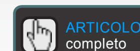
Lancio previsto a novembre

Si chiama Gratia, il nuovo smartphone di casa HTC dalle forme sottili e compatte, caratterizzato da una cover morbida e avvolgente. Il device, equipaggiato con l'ultima versione di **Android**, monta una fotocamera da 5 megapixel con autofocus. Il processore è un **Qualcomm MSM** a 600 MHz, la RAM a bordo è di 384 MB, mentre la ROM è di 512 MB e lo schermo risulta touchscreen capacitivo. Sarà disponibile a partire da novembre.



MONITOR PER L'ENERGIA...

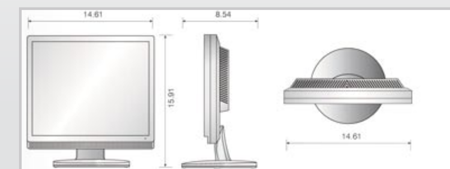
Con i nuovi modelli Samsung SMT è possibile ridurre i consumi del 35%



Samsung ha annunciato il rinnovo dei monitor TFT LCD appartenenti alla gamma **SMT**. Particolare attenzione è stata prestata nei confronti di un'utenza che richiede rispetto dell'ambiente e dei budget: i nuovi modelli sono infatti realizzati per consumare il 35% circa di energia in meno rispetto ai precedenti e alla concorrenza, garantendo un risparmio considerevole. I monitor da 17 e da 19 pollici sono stati appositamente progettati per applicazioni professionali nell'ambito della sicurezza, con risoluzioni video fino a **1280 x 1024**, un rapporto di contrasto dinamico di **1000:1**, ingressi **VGA** e tempi di risposta pari a 5ms. Con queste caratteristiche i due nuovi modelli intendono offrire agli utenti **CCTV** una soluzione economicamente conveniente senza scendere a compromessi sul fronte della qualità.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**





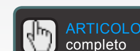






NOKIA C5-03: LO SMARTPHONE PER TUTTI!

Integra funzioni per i social network e mappe completamente aggiornate!



La "democratizzazione dello smartphone" compie un passo in avanti. **Nokia** ha presentato il modello **C5-03**, il nuovo dispositivo che integra tutti i servizi **Ovi**, oltre al **Wi-Fi** e una connessione cellulare ad alta velocità, il tutto ad un prezzo accessibile per centinaia di milioni di persone in tutto il mondo. Elegante smartphone full-touch disponibile in un vari colori, è dotato di **Ovi Mappe** completo del servizio di navigazione vocale gratuita per circa 80 Paesi. Inoltre integra alcune funzioni specifiche per i social network, che consentono ad esempiodi aggiornare il proprio status su **Facebook** e **Ren Ren**. Davvero interessante!

■ **Rudy Bandiera**







I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

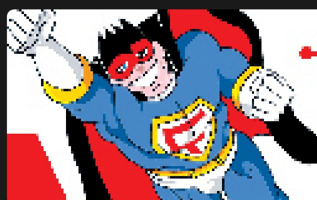
OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

RETROCOP.WORDPRESS.COM

Retrocop è uno spazio davvero interessante per tutti i fan del retrogaming. Potrete trovare interventi su titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi, con immagini e curiosità dedicate tanto ai nostalgici, quanto ai neofiti che sono curiosi di sapere... come si giocava una volta!

HTTP://GAMESDAWN.COM

Gamesdawn è un sito dedicato ai videogiochi, con articoli a trecentosessanta gradi che spaziano dalle recensioni alle news, dalle anteprime agli speciali dedicati a eventi e fiere del settore. Ogni articolo è corredato di immagini e curiosità, per soddisfare ogni esigenza.



BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.aviary.com/capture

Si tratta di un tool online che permette di catturare le pagine Web e salvarle come immagini sul desktop oppure online. Semplice da utilizzare, **Talon capture** consente di selezionare la dimensione e la qualità dello screenshot che stiamo per generare semplicemente inserendo la url della pagina di interesse nel campo preposto.



www.gliffy.com

Gliffy è un editor on line per la costruzione di diagrammi di vario tipo, piante architettoniche di abitazioni, layouts di pagine web, disegni tecnici, ecc. Il servizio offre la possibilità di salvare il materiale creato in formato jpeg o svg o condividerlo online. La registrazione è gratuita, per offrire a tutti la possibilità di sperimentare la piattaforma.



www.transfermarkt.it

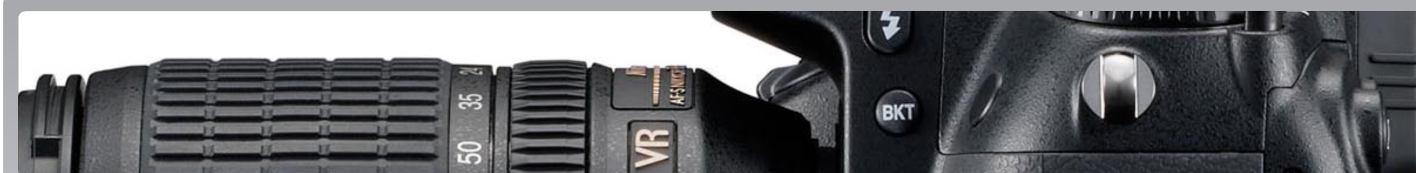
Transfermarkt.it è un ottimo sito per gli appassionati e cultori dei dati e statistiche inerenti, squadre, società e calciatori dei campionati italiani di serie A, B, e divisioni inferiori. Impressionante il numero di informazioni e dati statistici messi a disposizione, innumerevoli i profili dei giocatori, e la precisione con cui vengono riportati i dati aggiornati.



i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it — DGMag il magazine digitale



NIKON D7000: ARRIVA LA NUOVA REFLEX. E PUNTA A STUPIRE!

Supporta il motore di elaborazione EXPEED 2 e un sensore CMOS da 16,2 megapixel...

Buone notizie per tutti gli amanti della fotografia, siano appassionati o professionisti del settore: **Nikon** ha annunciato che a breve lancerà sul mercato il modello **D7000**, l'ultima **reflex** progettata dalla casa giapponese. E' dotata di sensore **CMOS** da 16,2 megapixel e motore di elaborazione d'immagine **EXPEED 2**. Estesa la gamma iso che ora parte da 100 e arriva a 6400. Il mirino della D7000 copre il 100% della scena offrendo affidabilità massima all'utente. Quanto a memorizzazione questa reflex offre un doppio slot per memory card **SD**. Con l'autofocus a 39 punti, 9 sensori centrali disposti a croce la **D7000** garantisce una grande versalità e facilità d'uso. Permette inoltre di registrare filmati in **HD**. **Nikon** non ha ancora ufficializzato prezzo e data di lancio ma l'interesse attorno a questo modello è salito in poco tempo ad alti livelli.







GOOGLE TV? LOGITECH INIZIA IL SUPPORTO...

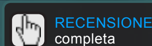
Tastiere, telecomandi e vidocamere HD per sfruttare il sistema!



Dopo avervi parlato della Google Tv, ci occupiamo di alcuni dei primi accessori legati a questo prodotto e svelati dai partner di **Google** in questa avventura. **Logitech** ha presentato **Logitech Revue with Google TV**, una sorta di box plug-and-play integrato alla tastiera **Logitech Keyboard Controller** che consente un controllo della **Google Tv** e dei suoi comandi. Accanto a questi sono stati svelati **Logitech TV Cam** e **Vid HD service** per videochiamare in **HD** e **Logitech Mini Controller**, un telecomando per gestire la piattaforma. Il servizio per ora è attivo solo negli Usa, di conseguenza questi prodotti sono rivolti esclusivamente al mercato statunitense. A quando il lancio ufficiale anche da noi in Italia?

INCEPTION

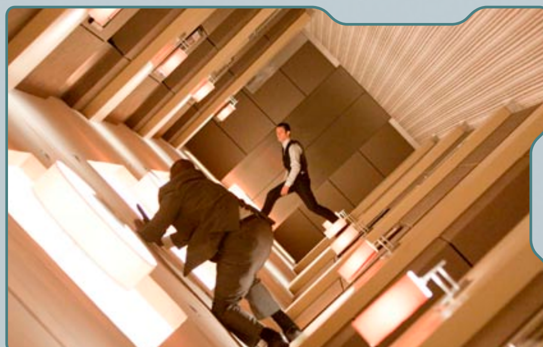
QUANDO IL SOGNO... E' LA REALTA'!


RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**



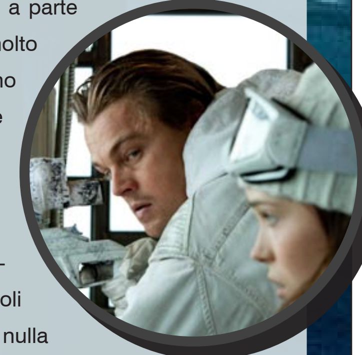
Avvicinarsi a Inception senza essere influenzati da trailer usciti con sei mesi di anticipo e tweets entusiasti da tutto il mondo, era difficile. Una vera e propria missione impossibile. Ma sapete bene come al vostro affezionato cinemaniaco piacciano le sfide, no? Così eccomi, in prima fila nel multisala, pronto a godermi lo spettacolo. Qualche trailer, un inizio un po' interlocutorio e poi esplosione di effetti speciali. A capo. Inizio effettivo della storia. Inizio, per cui, obiettivamente, non si riesce a staccare lo sguardo dallo schermo per buona parte dei 148 minuti della pellicola. In effetti il meccanismo con cui il superbo **Nolan** si cimenta è un complicatissimo orologio meccanico in cui ogni dettaglio, se non studiato alla perfezione, rischia di aprire spazi sconfinati di noia ed incomprensione. Per cui non mi sono poi meravigliato se, a circa un terzo di film, una coppia di signori di mezza età ha gentilmente chiesto permesso per uscire e mai più tornare. Ora però la trama è complessa, ma è altrettanto ben svolta (per cui se i suddetti signori mi stessero casomai leggendo, per favore tornate a vederlo,







il film è ben riuscito e merita senz'altro di essere guardato fino alla fine) per cui, anche se all'occorrenza ci si può sentire smarriti, in realtà la trama è abbastanza lineare. Seppure dotata di una struttura lievemente ciclica, tutto inizia e finisce senza lasciare troppi dubbi, a parte forse un non troppo convinto attimo di suspense finale. Pretesto molto cyberpunk, insomma, di quelli che non avrebbe disdegnato il primo **William Gibson**. Pretesto perfetto per ambientare scene d'azione magistrali negli ambienti più disparati, invertendo le leggi della fisica e creando qualche discreto paradosso quantico. Il team di sognatori/ladri, guidato da un **Leonardo Di Caprio** a tinte neutre fa di tutto per lasciare il segno con alcune belle trovate marcatamente action e qualche battuta niente male. E quando alla fine i titoli di coda scorrono in fin dei conti ci si alza soddisfatti. Perchè non c'è nulla che davvero non vada nella storia. Nella trama, negli effetti speciali e nelle inquadrature. Insomma, davvero è un bel film. A parte che tutto, selvaggiamente, violentemente, sembra gridare **Matrix**. Va bene, è passato un decennio. In Inception però si ritrovano molti degli elementi caratteristici della trilogia di fine millennio: protagonisti cattivelli, con uno spiccato gusto per gli abiti eleganti e le armi pesanti. Capacità di creare le ambientazioni. Nemici impersonali, ancora più cattivi ed armati. Una sensata indagine su ciò che è reale e cosa no. Ed il team di ladri che, per una volta, deve avventurarsi nei meandri della psiche di un ricco signore per lasciarvi un'idea invece che per rubarla, genera della suggestive, positive intuizioni. Tutto perfetto insomma. Tutto troppo perfetto forse. Alla fine Inception non graffia, non lascia quella voglia di volerne di più che i due **Batman** avevano lasciato. La sensazione generale è quella di una pellicola senza pecche, ma che un po' come all'epoca **Gattaca**, finirà presto nel dimenticatoio. O piuttosto, in quell'incredibile limbo dell'inconscio dove ci si chiede se un film del genere poteva essere girato in modo differente. Oppure no. Punto. ■







ANNALISE

I VAMPIRI INCONTRANO IL GIOCO DI NARRAZIONE

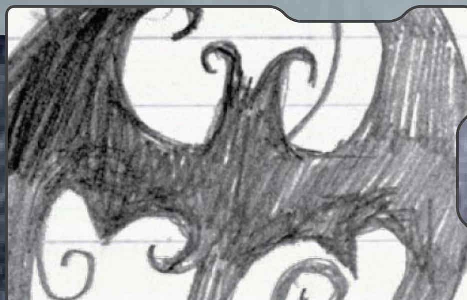
RECENSIONE completa A cura di: **Dajo**

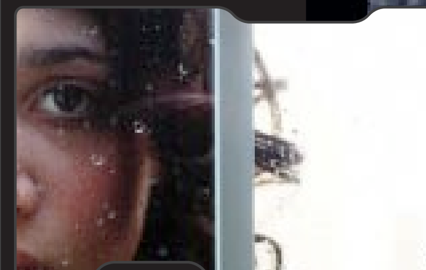


Annalise forse andrebbe definito "Gioco di Narrazione", o "Story Game". Può essere catalogato insieme ad altri giochi che si basano sulla decentralizzazione della figura del **Narratore** (o **Master**) e pongono più l'accento sulla creazione di una storia condivisa piuttosto che sull'interpretazione di un personaggio. Il **Vampiro** è la figura portante di questo gioco, ma spesso non compare che verso la fine della partita. All'inizio del gioco di norma non è nemmeno stabilito che cosa sia un **Vampiro**. Ad ogni giocatore viene assegnato un personaggio da interpretare, ma le scelte e le azioni che esso compirà non dipenderanno solo dalla volontà del giocatore. A turno, mentre un giocatore interpreta il proprio personaggio, un'altro farà da Narratore e i rimanenti saranno degli spettatori attivi, avranno cioè la possibilità di intervenire nella storia influendo tramite degli elementi narrativi chiamati "**claim**". Non esiste un canovaccio precostituito, ma la storia viene creata in corso di gioco e ogni partecipante ha le stesse possibilità dei compagni di intervenire sulla trama. Chi non ama questo tipo di giochi difficilmente si innamorerà di **Annalise**, chi invece si diverte a mettere in discussione lo schema del **GdR** tradizionale di **Master** e **PG**, allora probabilmente si divertirà con questo gioco ben strutturato e avvincente.

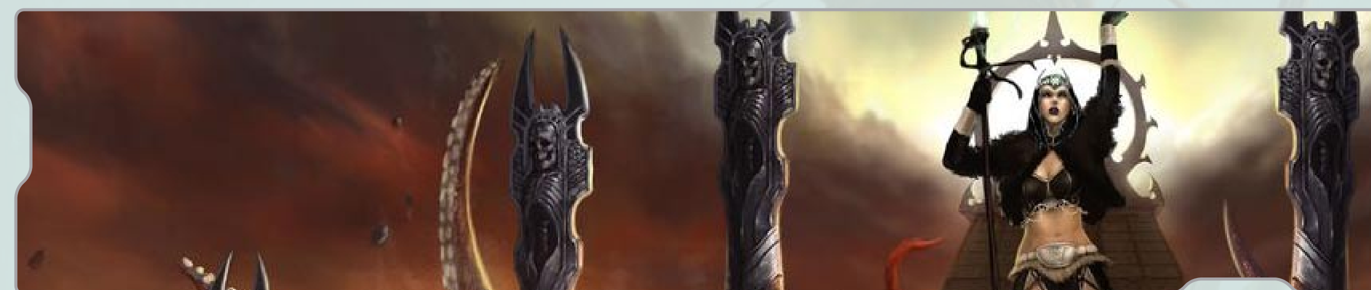












RUNEQUEST II

ARTICOLO completo A cura di: Admin

RuneQuest II è la versione aggiornata del sistema di gioco originale del 1978. E' un GdR fantasy classico (alla D&D per intenderci), originale sotto molti aspetti e punti di vista. Il manuale base è di 193 pagine suddivise in 14 capitoli. L'impaginazione è molto buona, le illustrazioni sono di qualità e a colori e l'esposizione del regolamento è chiara e precisa. Da notare che l'edizione italiana del manuale è stata completamente rinnovata rispetto all'edizione **Moongose** originale con una grafica più curata e sopratutto disegni nuovi e completamente a colori che sanno regalare una atmosfera al gioco decisamente coinvolgente. Da segnalare in particolare anche l'impaginazione che è molto buona e ordinata e presenta comode tabelle ed esempi dopo ogni paragrafo importante. In definitiva si tratta di un buon prodotto, adattissimo a tutti coloro che vogliono provare un gioco fantasy diverso dal solito. Consigliato.





RAVENDEATH

ARTICOLO completo A cura di: Nadir1

Arriva finalmente la conferma ufficiale da parte di Coyote Press della presentazione a Lucca del loro nuovo **GdR** made in Italy: **Ravendeath**. E' un gioco realizzato da **Iacopo Frigerio**, incentrato sulle storie di vendetta sulla falsariga de **Il Corvo** o **Sin City**. **Coyote** prosegue dunque nella sua linea editoriale che intende dare maggior risalto ed evidenza possibile alla vena creativa nel campo dei giochi new wave.





Le illustrazioni presenti nel manuale sono state interamente curato da **Silvia Pelissero**, conosciuta soprattutto per le illustrazioni di **Covenant**, **Cold City** ed **Elar**. **Mattia Somenzi** (alias "Vertigo") si è invece preoccupato del layout. Non resta che attendere l'annuale kermesse toscana dedicata al Fumetto per saperne di più!

SPECIALE In collaborazione con: 

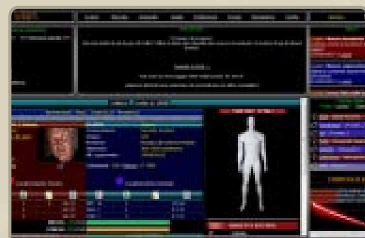
> DAL WEB < OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

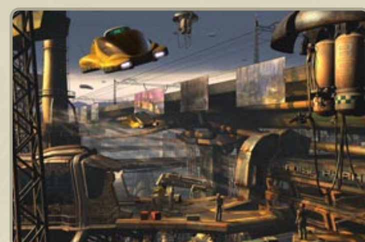
LOXIS 2020

LA SCOPERTA DEL PIANETA GENESIS...

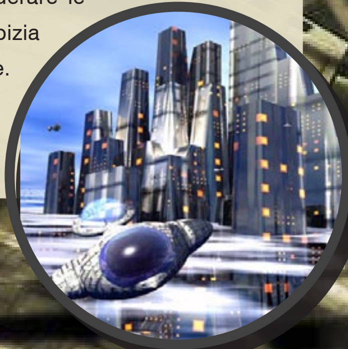
 RECENSIONE completa A cura di: **Staff di Gdr-Online.com**

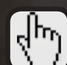
Anno 2020. La Terra affronta il suo triste destino, condotta sull´orlo del baratro dalla stoltezza della razza umana. Inquinamento, disastri naturali, guerre hanno portato al tracollo. Tutto sembra perduto ma... La salvezza dell'uomo si chiama **Loxis**. Grazie all´impegno di un manipolo di scienziati, venti milioni di persone vengono trasferite su questo satellite artificiale e partono alla ricerca della salvezza. Ma il viaggio è duro e pieno di insidie: **Loxis2020** si perde nell´infinità dello spazio e vaga senza rotta. Sono gli Anni Bui, di cui nessuno parla e su cui aleggiano le nebbie di un mistero che ancora deve essere riportato alla luce. Nel 2031 **Loxis2020** finisce nel campo gravitazionale di un pianeta sconosciuto: **Genesis**. La salvezza è a un passo, ma **Genesis** è ancora inospitale e inabitabile... Questo nuovo browser game ci porta dunque alla scoperta di un nuovo mondo: a passeggio fra le strade luminose del quartiere residenziale di **Tanith** o fra le bancarelle del Mercato, viaggiando attraverso gli **Stargate** o lavorando nelle Miniere, correndo nel fermento del quartiere commerciale di **Pendhar** o strisciando fra le insidie dello **Sprawl**, il giocatore dovrà sfoderare le armi e tutta la furbizia per sopravvivere. Benvenuto a Loxis, Chombatta!









 SITO WEB Clicca Qui

NINJA THEORY

STORIA DI UN TEAM... CHE STA FACENDO STORIA!

ARTICOLO completo

A cura della Andrea 'Jenbrother' Pautasso







Se qualcuno avesse ancora dubbi sulla validità del team di sviluppo Ninja Theory dopo lo sviluppo di **Enslaved: Odyssey to the West**, l'annuncio di **Capcom** all'ultimo **Tokyo Games Show** ha decisamente consacrato questa squadra di sviluppatori inglesi: saranno proprio loro a realizzare il prossimo **Devil Mai Cry**. Ma da dove arrivano esattamente? All'inizio la software house guidata da **Tameem Antoniades** non si chiamava **Ninja Theory**, bensì **Just Add Monsters**. E' un team nato sotto l'ala protettrice di **Argonaut Games** nel 2000, per la quale sviluppò un simpatico quanto mai buffo picchiaduro di nome **Kung Fu Chaos** (2003). Il gioco ricevette ottimi feedback sia dalla stampa specializzata che dai giocatori. Il titolo ricordava molto **Power Stone** di **Sega** ma del suo canto aggiungeva un rinnovato stile grafico, insieme ad una serie di fattori ambientali che rendevano l'esperienza di gioco decisamente inedita. Dopo il fallimento di **Argonaut Games**, nel 2005 **Just Add Monsters** cambiò il suo nome in **Ninja Theory**, salutando la piattaforma Microsoft e siglando un contratto di esclusiva produzione per **Sony** e la sua nascente console **PlayStation 3**. Il titolo che ne scaturì fu **Heavenly Swords** (2008), che riscosse un buon successo di pubblico ma solo un discreto giudizio di critica, a causa della scarsa longevità. Nonostante il titolo avesse registrato un buon fatturato (oltre un milione e mezzo di copie vendute) i rapporti tra **Ninja Theory** e la dirigenza **Sony** si fecero sempre più incrinati, tanto che l'annuncio di **Enslaved: Odyssey to the West** ad inizio del 2009, ha sancito formalmente la rottura dei rapporti tra le due parti. Il nuovo titolo prodotto da **Ninja Theory** è un gioco in formato multipiattaforma che introduce aspetti inediti di gameplay ed un taglio cinematografico che quasi nessun videogame ha avuto finora. La bontà delle produzioni di **Ninja Theory** ha portato la software house inglese a toccare il momento più alto della sua carriera: ci riferiamo ovviamente alla realizzazione del prossimo **Devil May Cry**. Si è da subito compreso il desiderio da parte di **Antoniades** e soci di voler portare il celebre brand verso nuovi orizzonti stilistici. Proprio lo stesso **Antoniades** recentemente ha osservato come il brand di **Devil May Cry** necessitasse di un pesante aggiornamento stilistico per poter risultare vincente a dieci anni dalla sua creazione. Tralasciando i vari ed eventuali commenti riguardo l'aspetto puramente estetico del restyling del personaggio principale **Dante**, che appare più sobrio e meno 'sopra le righe' dell'originale, non possiamo che confidare nella scelta di **Capcom**. Ma è assai probabile che la popolare software house nipponica abbia visto giusto nel voler affidare a **Ninja Theory** una delle sue creature meglio riuscite negli ultimi anni. Forte dell'innovazione ludica che il team ha dimostrato, prepariamoci... ad un vero e proprio capolavoro annunciato!















AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



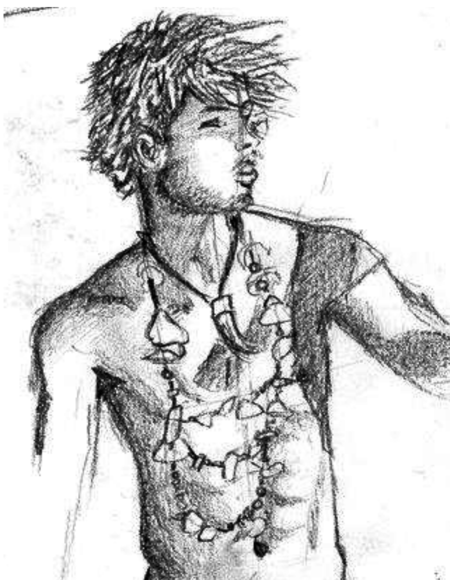
BABYSMANIA



ERY85



MICIA_13_9



NEREIDE



IBRAHIMOVIC9

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE

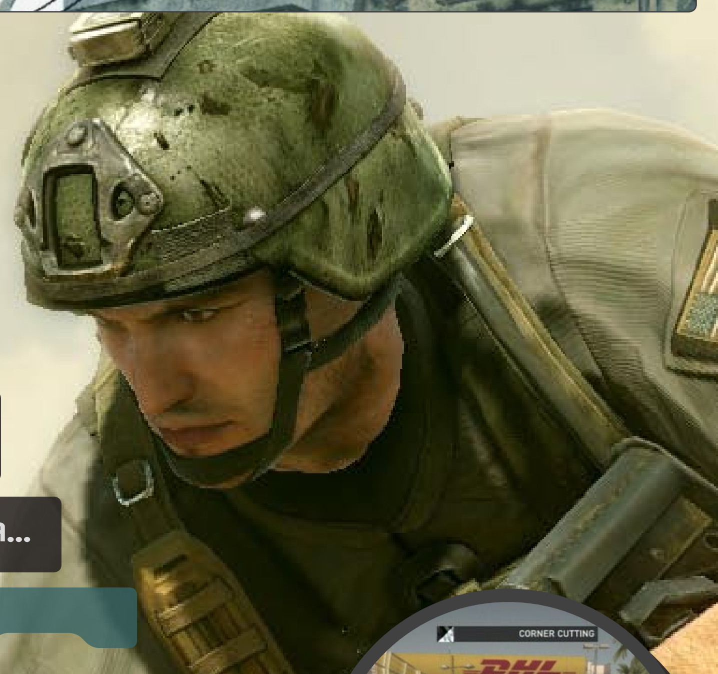
Inviato da: INARTEMARCO

i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON:

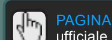






I NUOVI TORNEI!

LA STAGIONE DELLE SFIDE CONTINUA...



A cura di: **CTC Incantesimo**



Dopo avervi fatti divertire con i tornei di Modern Warfare 2, FIFA 10 e diversi One Night con ricchi premi in palio, **GamerPro** è pronta a tornare ad attirare la vostra attenzione con nuovi, strepitosi tornei come al solito carichi di bei premi. Si parte forte, fortissimo, e la prima attrazione è sua maestà **Halo Reach**, che scalda i pad con un torneo **Massacro tutti contro tutti** ancora in corso. Il nostro staff, però, sta lavorando duramente per realizzare un torneo in modalità **Team Slayer 4vs 4**, quindi passate spesso sul sito per aggiornamenti: per un gioco come **Halo**, i premi sono semplicemente da acquolina alla bocca. Sempre in tema di **FPS**, è in cantiere anche il torneo del nuovo **Medal of Honor**: la mano di **DICE** sicuramente innalzerà il livello del **multiplayer** online del titolo, e lo staff di **GamerPro** è pronto a sfruttare l'occasione per metter su il miglior torneo del web: stay tuned! A coloro i quali gli sparatutto andassero indigesti, **GP** vi da la possibilità di ripiegare su generi meno violenti, ma non per questo meno divertenti: sono, infatti, aperte le iscrizioni ai tornei di **FIFA 11** e **F1 2010**. Per il titolo calcistico firmato **EA** sono in programma ben due tornei, ovvero l'**1 contro 1** e il **5 contro 5**. Che aspettate allora? Correte a chiamare i vostri amici e preparatevi a risvegliare il calciatore che è in voi! Per **F1 2010**, invece, si prospetta un torneo agguerrito, dal risultato incerto fino all'ultima gara: avete sempre sognato di correre con una monoposto ma, per un motivo o per un altro, non ce l'avete fatta? **F1 2010** è pronto a rimediare al problema... Ufficialmente, la scaletta dei tornei per Ottobre/Novembre è questa, ma le sorprese non finiscono mai! **Tornei One Night** sono sempre alla porta, e lo staff è pronto a prendere in esame eventuali proposte provenienti dalla community:che aspettate? Venite e proponete il vostro torneo!













Disegni e Testi:

EVIL ATARU



WWW.ATARU.IT

http://evil-ataru.deviantart.com



i | TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO



www.lowpoly.it

LowPoly è un blog/portale sula grafica 2D e 3D e sul mondo che ruota attorno a queste due splendide forme d'arte, applicate ai settori quali videogame, animazioni, pubblicità, edutoria. LowPoly ospita anche la rivista gratuita in pdf "3D Mansion Magazine", per tutti coloro che amano la grafica e desiderano approfondire commenti, articoli, tecniche...





E prossimamente,in versione gratuita, la rivista IMagazine, dedicata al mondo Iphone Ipad.

SPECIALE In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE — LA DISNEY PORTA I SUOI EROI SU DS!

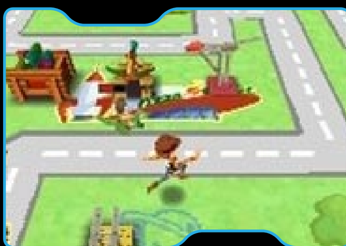
TOY STORY 3

MA QUANTO E' DURA LA VITA DEI GIOCATTOLI!

RECENSIONE completa — A cura di: **Orsoraro**

Siamo ormai abituati a vedere il passaggio dal grande schermo del cinema al piccolo schermo dei nostri salotti! Questo è proprio il caso di Toy Story 3 che dopo aver sbancato i botteghini si è proposto in tante varianti: in questo articolo ci occuperemo della versione per **DS**. Avremo a che fare con minigiochi che spaziano dai giochi d'azione ai platform game, finendo per gli **Shoot'em Up** e, perché no, anche con il genere strategico. Questa versione si rivolge ad un pubblico di più giovani: proprio per questo, infatti, il livello di difficoltà non è eccessivo e il titolo non rappresenta una sfida certamente alta. Sulle meccaniche di gioco c'è da ravvisare una certa semplicità di sottofondo che non guasta sicuramente dato il target a cui si rivolge il titolo. Ad esempio, si tratterà di far correre lungo un treno in corsa il nostro **Cowboy Woody**, facendolo saltare da un vagone all'altro e schivando i raggi laser o collezionando tutti gli oggetti che ci si pareranno di fronte. A livello grafico c'è da rimanere sorpresi: la realizzazione poligonale stupisce per qualità e non la si trova facilmente in molti titoli del **DS**. Non aspettatevi dunque profondità di gioco, ma solo semplice divertimento e spensieratezza!

GLOBALE 7.0






SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON:



XBOX 360 OFFICIAL FANSITE GROUNDARENA MULTIGAMING ZONE

GROUNDARENA

INTERVISTA CON GLI ORGANIZZATORI DEL SITO!

SITO Ufficiale — A cura della Redazione

A partire da questo mese, iniziamo una nuova collaborazione con il sito internet GroundArena.com. In questa intervista ricostruiamo le tappe che hanno portato alla creazione di questa realtà:

GAME - Da quanto tempo esiste il vostro sito e la vostra organizzazione? Con quale finalità?

R - Il portale **Groundarena** è nato nel Marzo 2009. Nonostante ci fossero già diverse realtà sul web, ci siamo impegnati perchè volevamo realizzare un portale che fosse gestito con serietà, divertimento e soprattutto un ambiente familiare dove ogni player si sentisse il membro di una grande famiglia!

G - Un'ottima idea, dunque... e quali sono i vostri progetti?

R - L'iniziativa è nata dalla voglia di condividere la passione smodata per la **Xbox 360** con amici di tutta Italia. Tanti eventi, raduni e tornei per conoscersi, divertirsi e trascorrere piacevoli ore insieme... annullando qualsiasi ostacolo e distanza geografica! La nostra volontà quindi è quella di ampliare i nostri orizzonti. Habbiamo cominciato con **Pes**, anticipando **Konami** con la nostra **Fantapes**, una master online per 60 utenti ma godiamo di un numeroso seguito anche su **Fifa**; con il rinnovamento del nuovo Staff FPS, invece, e l'acquisto di elementi importanti stiamo ricevendo grandi soddisfazioni su **COD** e **HALO**. E per i nostri utenti abbiamo in serbo idee innovative per la nuova stagione, modalità di gioco originali e introvabili altrove.

G - Ovviamente le possibilità offerte dalla rete permettono di organizzare eventi immediati e coinvolgenti. Che ne pensate di Xbox Live?

R - Xbox Live è una realtà fantastica dove puoi divertirti e conoscere persone nuove: diciamo che senza il **Live** oggi non saremmo qui...

G - Anche le vostre attività sono cominciate sul web?

R - Esattamente... **GR** ha preso le mosse dalla passione di alcuni ragazzi che in una fredda serata pre-primaverile, stufi di annoiarsi, hanno deciso di mettersi in gioco. Dopo un torneo iniziale di **Pes** abbiamo avuto subito un importante riscontro... La stima di tutti ci ha dato la forza per diventare la realtà che siamo e ampliare i nostri orizzonti su altre piattaforme. Insomma, abbiamo intrapreso anche un cammino offline fatto sempre di tornei, divertimento e tanta amicizia...

G - Cosa vorreste dire ai lettori di GAME?

R - Semplicemente che le porte di **Groundarena** sono sempre aperte e che la comunità **GA** è pronta ad accogliere tutti coloro che vogliono divertirsi e conoscere gente nuova, ma soprattutto vogliono sentirsi coccolati da una grande famiglia

G - E dopo questa interessante chiacchierata, lasciamoci con il vostro slogan...

R - *Tutti per uno, GROUNDARENA per tutti!*








1996 SVILUPPO: BANDAI / PUBLISHER: BANDAI / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

DRAGON BALL Z LEGENDS

GOKU RITORNA... CON IL POWER BALANCE!

RECENSIONE completa A cura di: **Marco "Marco Gioletta" Gioletta**



Dragon Ball Legends è un gioco estremamente particolare, che ha tentato di riproporre lo spirito del celeberrimo manga di **Akira Toriyama**. E' fondamentalmente un picchiaduro: questa volta, però, dimenticatevi di **Street Fighter 2** e della sua schiera di cloni. Anzitutto, il giocatore ha la possibilità di selezionare una squadra composta da un massimo di tre lottatori: durante lo scontro tutti i combattenti prendono parte attivamente alla battaglia e si può scegliere quale usare in qualsiasi momento. Ai piedi dei combattenti è presente una barra di due colori differenti, denominata **Power Balance**. Una volta che una delle due squadre riuscirà a riempire la sua barra sferrando ripetuti attacchi, il personaggio "leader", cioè quello controllato dal giocatore in quel momento, sferrerà la sua mossa speciale. Purtroppo l'originalità del gameplay è minata da alcuni difetti: gli attacchi a distanza non servono a nulla e possono essere respinti automaticamente espandendo l'aura. Inoltre gli attacchi e le combo utilizzate dai personaggi (che hanno squilibri di potenza davvero enormi) sono sempre le stesse, cosa che toglie molto appeal ed interesse alle sfide. Nonostante questo, il gioco riesce a trasmettere la sensazione di trovarsi davvero all'interno di un anime...















